



Ubi Soft

UNIVERSITY OF GAMES & ENTERTAINMENT

JAGUAR

000000

GAME
MANUAL



RAYMAN

CONTENTS

INTRODUCTION	4
STARTING THE GAME	7
HOW TO PLAY	8
USING THE CONTROLS	10
INFORMATION SCREEN	10
RAYMAN'S POWERS	11
OTHER POWERS	15
IMPROVING YOUR GAME	16
SAVING THE GAME	27
WORLDS	29
GUARANTEE	26
CREDITS	28

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
COMMENT COMMENCER LE JEU	7
PRINCIPES DE JEU	8
CONTROLES DEL COMMANDES	10
ECRAN D'INFORMATION	10
POUVOIRS DE RAYMAN	11
AUTRES POUVOIRS	15
POUR AMELIORER VOTRE JEU	16
SAUVEGARDE	27
LES MONDES DE RAYMAN	29
GARANTIE	26
CREDITS	28

INHALT

ERKLÄRUNG	4
SPIELSTART	7
DAS SPIELPRINZIP	8
STEUERUNGEN	10
ANZEIGEFELD	10
RAYMANS KRÄFTE	11
WEITERE KRÄFTE	15
TIPS ZUM SPIEL	16
ABSPEICHERN	27
SPIELWELTEN	29
GARANTIE	26
CREDITS	28

© 1995 Ubi Soft Entertainment, Inc. All Rights Reserved

This product has been rated by the Entertainment Software Rating Board.
For information about the ESRB rating, or to comment about the appropriateness
of the rating, please contact the ESRB at 1-800-771-8772.



READ BEFORE USING YOUR ATARI VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns. Exposure to these patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may indicate previously undetected epileptic symptoms, even in persons who have no history of epilepsy. If you or anyone in your family has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, or involuntary movement or convulsions — IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

AVERTISSEMENT A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises épileptiques ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments brillants dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certains images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître chez même quelle sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) ou présence de convulsions lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Nous recommandons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants

LESEN SIE DIES BEVOR SIE IHR ATARI SYSTEM BEWUTZEN

Bei sehr wenigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten flackernden oder blinkenden Bildern ausgesetzt sind. Bei manchen kann Anfall einleiten, wenn sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospieler benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren familiengeschichtliche Vorgeschichte keine Epilepsie schließt und die nie zuvor epileptische Anfälle erlebt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder schon Erkrankung mit Anfällen oder Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt.



WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repetition or extended use of video games or long-screen projection televisions.

Longue fixation de la même combinaison des yeux ou des images peut entraîner une lésion permanente ou marquer le phosphore de la cathode et causer un accident.

PROJECTEURS ET VIDEO PROJECTEURS

Les images statiques peuvent causer des dommages permanents au tube image ou marquer le phosphore du CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée des jeux vidéo sur les projecteurs et vidéo projecteurs à grand écran.

WARNING AN BESITZER VON GROSSELD-FERNSEHERN

Durch stehende Bilder können dauerhafte Schäden an der Bildröhre sowie Verschönerungen des CRT-Phosphors entstehen. Vermeiden Sie wiederholte und längere Gebrauchs der Videospiele auf Großbildschirm-Projektorfernseher.





HANDLING YOUR CARTRIDGE

The Atari Jaguar Cartridge is intended for use exclusively with the Atari Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System.

Do not bend it, crush it or otherwise deform it.

Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.

Be sure to take an occasional break during extended play to rest yourself and the Jaguar Cartridge.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche Atari Jaguar est conçue uniquement pour les formats Atari Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System.

Ni pas courber, ni pas plier. Ni pas infliger de choc violent.

Ni pas exposer directement la lumière du soleil.

Ni pas jouer à proximité d'une source de température élevée.

En cours d'utilisation, faites des pauses toutes les heures.

HANDHABUNG DES MODULS

Die Atari Jaguar-Kassette ist ausschließlich für Atari Jaguar 64-bit Interactive Multimedia System vorgesehen.

Nicht mit/Platz in Bestrahlung bringen. Nicht biegen, nicht Gewalt anwenden.

Kann nicht direkt Sonnenlicht aussetzen. Nicht in das Licht von Wärmequellen aussetzen.

Rufen Sie sich bei der Benutzung eines Videospiels nach einer Stunde aus.





INTRODUCTION

In Rayman's world, nature and people live together in peace. The Great Protos provides and maintains the harmony and balance in the world. Sorry folks, the opportunity isn't for [do you want to play or what?]

one fateful day, the Great Protos is stolen by Mr. Dark, an evil being. The Electoons who guard its possible around it have their natural abilities and power all over the world. Tricklebees can all [and entry too]



In the now unbalanced world, strange phenomena begin to occur. Trees and bubble characters appear, opening every Electoon they can find. They definitely need a HERO to save them now, don't you think?

Rayman must rescue the Great Protos from its mysterious kidnapper, free the Electoons and reunite them all to restore the world's harmony.

INTRODUCTION

Dans le pays de Rayman la nature et ses habitants s'épanouissent en paix. Le Grand Protos assure l'équilibre et l'harmonie de son monde. Désolé les gens, il semble que ça ne puisse pas durer très longtemps (vous voulez jouer ou non ?)

un fateful jour le Grand Protos est volé par Mr. Dark, un être maléfique. Les Electoons qui gardaient autour, privés de leur abilities naturelles, s'éparpillent dans tout le pays. Tricklebees, qui il [en ont plus et les électrons]

Dans le monde déséquilibré, de curieux phénomènes commencent à se produire. des arbres monstrueux et végétaux apparaissent et elles captivent tous les Electoons qu'ils trouvent. A ce stade, il nous faut UN VRAI HÉROS à la rescousse pour eux ?

ERLEBUNG

In Raymans Heimat leben Mensch und Natur in Einklang. Der Große Protos sorgt in seiner Welt für Ausgleich und Harmonie. Tut mir leid Freunde, scheint doch das nicht mehr lange dauern wird (also: wollen Sie spielen oder nicht?)

...an einem unheimlichen Tag wird der Große Protos von einem Übelwesen namens Mr. Dark entführt. Die Electoons, die um ihn herum wachen, werden in diese nun verfallenen Gleichgewicht gestört und schwärmen nun in ganzen Land umher. Nicht beunruhigend, nicht wahr? Von dem anstehenden Durchbruch geht zu schweigen.



But will the bad guys
let him do it... After all
he does have some
legs. But don't panic
rather do the bad guys

Il faut reprendre le Grand
Protagoniste les Flâneurs pour
reconstruire le royaume de
monde et visible sa
bonne marche. Mais les
créatures maléfiques
l'insistent elles sont
Raymond! Après tout, il n'y
a pas de bien ni de mal... mais
pas de ponc, les
méchants non plus

In der aus den Fugen
geratenen Welt gestatten
schöne Dinge, agieren
monströse Kreaturen,
gracieren glückselig und
langen die Dämonen an,
die sie finden können in
dieser wunderschönen Lage
gibt es nur eins: EIN
POWERHEAD muß her
steuern!

Der Große Protagonist muß
den Fugen seiner
Existenz entrücken, die
Flâneurs befreit werden,
um den Kern der
Welt wieder
herzustellen
und sie
wieder auf die
rechte Bahn
zu bringen.
Werden jedoch die bösen
Kreaturen Raymond ohne
weiteres freisetzen, darf
gewissen! Schließlich
hat er wieder seine noch
bessere... nur keine Ponc
der Bösen haben auch
keine



STARTING THE GAME

- 1 Insert your Raymond
cartidge in your
Japan console
- 2 Press the POWER
button

COMMENT DÉMARRER LE JEU

- 1 Introduisez votre
cartouche Raymond
dans votre console
Japon
- 2 Appuyez sur le bouton
POWER

SPIELSTART

- 1 Legen Sie den Raymond
Cartidge in Ihre
Japan-Konsole ein
- 2 Drücken Sie auf den
POWER-Knopf



HOW TO PLAY

When you start the game you can either choose to new game or select a previously saved game.

At the beginning of the game, you can use the "Options" function to change the music and the sound effects. In play, select "Start" You can begin a new game or decide to continue a previous game (you may choose how many times previously saved game).

It's also possible to enter the game to start a brand new one. At the beginning of each game, a map will be displayed with the various possible worlds for Rayman.

Each time you have completed a level, the possible paths will be highlighted on the screen. Most of the time, you will be able to choose between two directions.

Rayman has to fix the imprinted Dictators to reestablish order in the world. For each level there is a metaphor with it.

PRINCIPE DE JEU

Lorsque vous démarrez le jeu, vous pouvez choisir entre la commande "Options" de modifier les musiques de la musique et des bruitsages. Pour jouer, sélectionner "Start" vous pouvez soit commencer une nouvelle partie ou choisir de continuer une partie déjà sauvegardée (vous pouvez choisir parmi 2 parties sauvegardées). Il est également possible d'entrer l'écran une fois en recommençant une nouvelle.

À la débute du jeu, nous aurons à l'écran une carte ou les différents mondes de Rayman seront représentés. Après à chaque fois que vous aurez terminé un niveau les éléments qui vous seront accessibles s'afficheront à l'écran. In play, le temps, vous aurez le choix entre 2 directions.

Rayman doit défaire les Dictateurs pour rétablir l'équilibre de son monde. Chaque niveau est symbolisé par un médillon à 2 routes correspondant aux 2

DAS SPIELPRINZIP

Sobald Sie das Spiel starten, können Sie ein neues Spiel beginnen oder aber auch ein bereits abgespartes Spiel fortsetzen.

Zu Beginn des Spiels erscheint eine Karte an Bildschirm, die die verschiedenen Welten Raymans darstellt. Sobald Sie einen Level geschafft haben, leuchten die Wege im Bildschirm auf, die Sie beschreiten können. Meist haben Sie die Wahl zwischen 2 verschiedenen Richtungen.

Rayman muß die gefangenen Dictators befreien, um die Ordnung in seiner Welt wieder herzustellen. Für jedes Level gibt es eine Metapher mit 2 Alternativen, von denen jede einen Dictator völlig entspricht, den Sie finden müssen. Jedem wenn Sie einen Dictator fängt, müssen Sie eine Erklärung des Medallions geben. Um das zum Level "Stich der Leckereien" zu kommen, müssen Sie





empty spaces, each of which corresponds to a stage of Electroons which you have to find. Each time you find a cage of Electroons, one space on the medallion is filled. In order to enter the Candy Chapter level, you must find first all of the Electroons in the first five worlds.

If you go out through the entrance door to a level you will lose all of the items (bags, special powers, etc.) that you picked up in that level.

cages et Electroons à trouver dans ce niveau. Chaque cage que l'on trouve ouvre une de ces cages: une cellule du médaillon se remplit. Pour entrer dans le monde du Gâteau, toutes les cages et Electroons des 5 premiers mondes doivent être trouvées.

Si vous sortez d'un niveau par la porte qui vous y a donné accès, vous perdrez tous les objets (bags, pouvoirs, etc.) que vous avez ramassés dans ce niveau.

entdecken die Elektroons der 5 nächsten Levels befinden.

Man muss können Sie zwischen zwei Richtungen wählen. Achten Sie darauf, dass sie alle Elektroons der 5 ersten Welten gefunden haben bevor Sie zur Welt Candy Chapter Zugang haben.

Wenn Sie ein Level durch die Sie verlassen, durch die Sie gekommen sind, verlieren Sie alle Gegenstände die Sie in diesem Level gesammelt haben.





USING THE CONTROLS

CONTROL DES COMMANDES

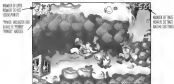
DECLARATION



INFORMATION SCREEN

FRANK TOWN

4. Results





RAYMAN'S POWERS

In the beginning Rayman can carry out simple actions: walking, jumping, holding onto vines, and crawling. As you progress in the game, Rayman will gain new powers, so let's hang on onto platforms, swing, it's grabbing hot and even a special helicopter feature!

The first battle gives you these nine special powers. Each time you will have a written explanation on the screen!

POUVOIRS DE RAYMAN

Au départ, les actions de Rayman sont simples: il peut marcher, sauter, s'accrocher aux lianes et ramper. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, Rayman gagnera de nouvelles puissances: le saut, l'accrochage au bord des plateformes, la course, le saut grappin, il pourra même faire l'hélicoptère!

C'est la première fois que la liste de vos pouvoirs sera présentée, et vous aurez une explication écrite à l'écran.

RAYMAN'S KRAFT



Rayman
Anfangs sind zum
Beginn recht einfach:
gehen, springen, sich an
Liane hängen, im Laufen
gleiten. Je es weiter
Rayman neue Kräfte
erhält. Fausthalten, sich an
Plattformen hängen,
laufen, eine grabende
Faust bilden, klettern und
sogar eine Helikopter
Nummer machen!

Die erste Battle eines der
Rayman in 9 neue ganz
besonderen Kräfte
erhält! Eine schriftliche
Erklärung dieser Kräfte
wird auf Ihrem Bildschirm
erscheinen.



Once you have acquired a new power, it will be useful to you in the rest of the game, but you should also be careful to thoroughly explore the levels you have already gone through, because you probably haven't seen it all yet! Some surprises are waiting for you, things that you were unable to reach the first time you came through.

There are two types of new powers:



"permanent powers" (those that you will keep whatever happens) and all the others.

Lorsque vous avez acquis un nouveau pouvoir, il vous servira dans le reste du jeu, mais vous devez aussi retourner sur vos pas pour explorer à fond les niveaux déjà passés, car vous n'avez peut-être vu tout ce que vous n'avez pas vu. Des surprises vous attendent, choses que vous n'avez pas pu accéder lors de votre premier passage.

Parmi ces nouveaux pouvoirs, on peut distinguer les "pouvoirs permanents" (ceux que vous garderez, quoi qu'il arrive) des autres.

Wenn Sie neue Kräfte erlangt haben, werden Sie diese im weiteren Verlauf des Spiels noch gebrauchen können, jedoch sollten Sie sich auch umhauen, um die bereits besuchten Level gründlich zu erforschen, da Sie noch nicht alles entdeckt haben! Es erwarten Sie dort einige Überraschungen, denen Sie bei Ihrem ersten Durchgang nicht begegnen konnten.

Unter diesen neuen Kräften gibt es die "ständigen Kräfte", die die Zeit des Spielens überdauern werden, egal was geschieht.



Permanent Power:

Graveling

Press the down arrow and then B. To change direction, use the left or right diagonal on the bottom of the direction cross.

Telescope Hat:

Press C to send off the hat. The longer you keep the button pressed, the further the hat will go.

Pouvoir Permanent:

Pour ataper:

Appuyez sur la flèche vers le bas puis sur le bouton B. Pour changer de direction, appuyez sur le diagonale droite ou gauche (en bas de la croix de direction).

Pour télescoper:

Pressez le bouton C pour envoyer le poney. Plus vous maintenez le bouton pressé longtemps, et plus le poney ira loin pour trouver vos amers.

Ständige Kräfte

Teleskophaube:

Drücken Sie auf Gröpl C, um die Haube zu entsenden. Je länger Sie den Knopf gedrückt halten, desto weiter fliegt die Haube.

Sich an Plattformen hängen:

Wenn Sie länger springen bzw. fallen, lang er sich automatisch an den Rand der Boxen, sobald er fest steht.





14
20



Hanging onto ledges

Wenn
Rayman kump
an falls, so

intentionally jumps on to
the nearby ledge.

Helicopter

Press B to jump. Then
press again to slow down
with your helicopter
blades.

The Race

The jumping not only
allows you to move faster
(of course), but also to
build up speed to jump
further. To activate it
press A while you're
rolling.

**Acrochager au bord
des plateformes:**
Quand Rayman saute ou
tombe, il s'accroche
accrochantement au bord
des plates-formes, qu'il
frôle.

Philosophes:

Pendant le saut (pendant
B), si vous appuyez à
nouveau sur B, Rayman
lève l'hélicoptère pour
arrêter sa chute.

Le course:

On permet de se
déplacer plus rapidement
(bien sûr) mais elle
permet également de
gagner de l'élan pour
sauter plus loin. Pour
l'activer, appuyez sur le
bouton A lorsque vous
roulez.

Kriechen :

Drücken Sie Pfeil unten
und dann Knopf B. Um die
Richtung zu ändern,
drücken Sie gleichzeitig
Pfeil nach unten und Pfeil
nach links oder nach rechts.

Der Helikoptersteuer :

Drücken Sie auf Knopf B
um zu springen, und
drücken Sie den Knopf
wieder, um den heli-
schraubenförmigen
Abwärtsweg abzumildern.

Laufen :

Dies ermöglicht, sich
schneller fortzubewegen
(ja, klar!), aber erlaubt
auch, auf mehr von
weiter zu springen. Diese
Option aktivieren Sie durch
einen Druck auf den Knopf
A, während Rayman geht.



Grabbing fist

Thanks to his power Rayman is able to hang on to and to swing on things using his grabbing fist also allows him to bring objects towards himself. Some things as the telescopic fist [C]

Power grabbing

Grâce à ce pouvoir Rayman pourra s'accrocher et se balancer sur certains objets. Le pouce grapple permet également d'attirer certains objets à lui. Même bouton que le pouce télescopique [C]

Grasping fist

Dans cette Option, vous pouvez saisir Rayman sur les lianes des arbres, haies et dans les buissons, à l'aide de la griffe de la main. Vous pouvez également saisir les objets à l'aide de la griffe de la main. Le même bouton que le bouton de la griffe de la main [C]



15

OTHER POWERS

Plant seeds

Thanks to his power Rayman can plant seeds which grow into a flower immediately. To plant seeds press A

AUTRES POUVOIRS

Planter des graines

Cette puissance permet à Rayman de planter des graines immédiatement. Pour planter des graines appuyez sur A

WEITERE KRÄFTE

Samen pflanzen

Dank dieser Kraft kann Rayman sofort Samen in den Boden pflanzen. Es wird mittels Knopf A gesät



14
20



Super helicopter:

This game-up is your wheel
for flying your

robot. It allows
you to fly while having
steering control. To
activate it, press B to go
higher, press A to go
lower.

Super helicopter:

On peut voler et
accrocher les
monstres sans danger. Le
jeu permet de voler
et de voler dans le ciel.
Pour l'activer,
appuyez sur la touche B, et
pour gagner de l'altitude,
appuyez sur la touche A.

Super Helicopter:

Er ermöglicht Ihnen zu
fliegen und sich ganz
nach Wunsch
fortzubewegen. Um diese
Funktion zu aktivieren,
drücken Sie auf Knopf B.
Um zu höher zu gewinnen,
drücken Sie mehrmals auf
Knopf A.

IMPROVING YOUR GAME

We want to give away all
the secrets of the game for
you to keep the surprise. But
a few hints could be very
useful for you.

POUR MEUX JOUER

On ne vous livre pas ici
tous les secrets du jeu.
Mais quelques
explications qui peuvent
v'être précieuses. A
vous de jouer!

TIPS ZUM SPIEL

Wir verraten Ihnen nicht
alle Geheimnisse des
Spiels, aber wollen Ihnen
nicht die Spannung
nehmen. Geben Ihnen nur
ein paar Erklärungen,
die Ihnen wirklich sehr
nützlich sein
können. Üben Sie
selbst!



The Ectoone:

Rayman has to free the imprisoned Ectoones to re-establish order in his world. Each level is represented by a medallion with 3 empty spaces on the map of the world, each of which corresponds to a cage of Ectoones which you have to find. Each time you open a cage of Ectoones, one space on the medallion fills up.

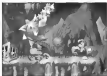
Les Ectoones:

Rayman doit délivrer les Ectoones emprisonnés pour rétablir l'équilibre de son monde. Chaque niveau est représenté par un médaillon à 3 cases, où la carte de monde obscure correspond à une cage d'Ectoones que vous devez trouver. À chaque fois que vous ouvrez une cage d'Ectoones, une case du médaillon se remplit.

Die Ectoone:

Rayman muß alle gefangenen Ectoone befreien, um das Gleichgewicht seiner Welt wieder herzustellen. Jeder Level wird auf der Weltkarte durch ein Medallion mit 3 Vertiefungen dargestellt, wobei jede einen Ectoone-Gefangnis enthält, den Sie finden müssen. Jedemmal wenn Sie einen Ectoone-Gefangnis öffnen, wird eine Vertiefung des Medallions gefüllt.





The Powers

18 They symbolize Rayman's energy reserves. He starts off with 3 powers, but can win more on his journey or lose some during his battles! When you have run out of power, you lose a life.



The Lives

Look for them to have better chances to win unless you enemies.



Les pouvoirs

Ils symbolisent les réserves d'énergie de Rayman. Celui-ci part avec 3 pouvoirs mais peut en récupérer en cours de route – ou en perdre au cours de ses combats! Lorsque vous n'avez plus de pouvoir, vous perdez une vie.

Les vies

Cherchez-les pour avoir plus de chances de ne pas être éliminé!

Die Power-Einheiten

Diese stellen Raymans Energievorräte dar. Rayman startet mit 3 Power-Einheiten, aber er kann zusätzliche Einheiten im Laufe des Spiels erwirtschaften – oder aber auch während der Kämpfe Einheiten verlieren! Sobald Sie keine Power-Einheit mehr haben, verlieren Sie ein Leben.

Leben

Suchen Sie nach ihnen, um den Gegnern mehr Widerstand leisten zu können!



The Speed-Ups

They increase the speed of the bot. There are 3 possible speeds.

The Golden Foot

Increases the power of Rayman's blows.

Please note!

Ray has lost its power and its exceptional speed each time you are hit by an enemy.

Les speed-ups

Ils augmentent la vitesse du going. 3 vitesses différentes sont possibles.

Le pied d'or

Il augmente la puissance des coups de Rayman.



Attention!

Notre petit panda se voit perdre sa puissance et sa vitesse exceptionnelles à chaque fois que vous serez touché par un ennemi.

Speed-Ups :

Cela augmente la Geschwindigkeit des Furchlings. Es gibt 3 verschiedene Geschwindigkeitstufen.

Die Goldene Faust :

0 sie erhöht Raymans Schlagkraft.

Wichtig: Die Faust verliert ihre Schlagkraft und ihre außergewöhnliche Geschwindigkeit jedesmal wenn Sie von einem Gegner getroffen werden.





79

**The Tings**

El Rayman picks up a number of these. He goes on into the

but they can also be used to pay the magicians (winning games and bonus rings)

The magicians

He is hidden away in the scenery. If he helps Rayman can move into secret worlds in these

Les Tings

Il a en ramasser 150. Rayman gagne une set supplémentaires, mais ils servent également de monnaie avec le magicien pour entrer dans les bonus rings

Le magicien

Il est caché dans le décor. Il permet à Rayman de passer dans des mondes secrets, donc ces étapes bonus, votre victoire et votre capacité pourriez vous permettre de gagner des Tings. Il est. Mais attendre, ce lieu de manger et dormir, et vous pouvez profiter de 150 Tings pour en profiter

Vous pouvez gagner une set à vous ramasser et en

Die Tings

Erkald Rayman 150. bevor es insgesamt hat erhält er ein zusätzliches Leben, die Tings können aber auch als Zahlungsmittel bei den Zauberer und bei Abenteureren

Die Zauberer:

Diese sind in der Landschaft gut versteckt. Sie ermöglichen Rayman den Zugang zu geheimen Werten. bei dieser Bonus-Klopper können Sie ein Phänomen und Geschichte 50 Tings 1 Leben oder 1 Wieder gewonnen. Aber. Gerade dieser Zauber ist ein sehr Preis. Sie brauchen 150 Tings um in seinen Bereich zu kommen





times stages. Your skill and speed will allow you to earn some rings or a bonus life. But please note that this ring or life has to be earned and it will cost you 10 Rings to take advantage of it.

Help: You will gain a bonus life if you manage to reach a perfect score in the bonus map. This means you will have to get all the Rings under a maximum time limit. If you achieve this perfect score, the bonus map will then be available at no charge, but there will be no more bonus lives.

The Continues

If you lose your last life they allow you to restart the game from the last level played with a credit of 4 lives.

SAVING THE GAME

The Photographer



He is here to immortalize your battle. When you lose a life, you can again in the

last place where he took a picture of you.

Saving games

Each time you are at the end of the world, you can save your game. To open a saved game, move to the end of the world map.

"perfect" dans la map bonus. Il est à dire si vous récoltez tous les Rings pendant un laps de temps assez court. Si vous obtenez un "perfect" la map bonus vous sera alors accessible gratuitement mais ne vous donnera plus de vie supplémentaire.

Les continues

Lorsque vous perdez votre dernière vie, 4 vies supplémentaires vous sont attribuées si vous parvenez à atteindre la partie au début du niveau dans lequel vous étiez. Vous repartez avec 4 vies supplémentaires en réserve.

LA SAUVEGARDE

Le photographe

Il est là pour immortaliser vos exploits. Quand vous perdez une vie, vous recommencez au dernier endroit où il vous a photographié.

Sauvegarde des parties

Vous pouvez sauvegarder votre partie à chaque fin de monde. Pour accéder à la sauvegarde, dirigez-vous vers une des zones de la zone du monde.

Die Workben

Wenn Sie für letztes Leben verloren haben, ermöglichen diese Ihnen das Spiel am Anfang des Levels wieder anzufangen, in dem Sie vor Ihrem Tod waren. Sie fangen mit 4 zusätzlichen Leben in Reserve wieder an.

ABSPERICHERN

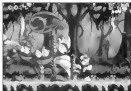
Die Fotografin

Sie sind nicht die Ihre Heldentaten zu verewigen! Wenn Sie ein Leben verloren beginnen Sie erneut an der Stelle, wo Sie vor dem letzten Leben fotografiert wurden.



Außerdem können Sie Ihr Spiel an Ende jedes Levels

abspeichern. Zum Abspeichern beginnen Sie sich zum Speicherpunkt der Weltkarte. Wenn Sie für Sie al während des Spiels in den SAVE Zeichen speichern, wird die vorhergehende Version durch die neue Version ersetzt.



21
20



When you save at the SAVE icon during game play, the saved version automatically replaces the previously saved version. DAGE allows you to erase the saved version in order to restart the game at the beginning.

When you are at the game world map screen, you can choose to start the game you are playing by pressing the OPTION button. Doing so will send you back to the save/load screen, and if you wish, you can choose another game. But be careful: the game that you

lancez vous sauvez dans votre partie est celui de jeu dans la partie SAVE. la nouvelle version sauvera celle de votre partie actuelle automatiquement. l'icône DAGE vous permet d'effacer la version sauvegardée pour recommencer une nouvelle partie au début de jeu.

Lorsque vous êtes sur la carte des mondes, vous pouvez quitter la partie en cours et retourner sur le bouton OPTION. Vous retournerez alors à l'écran de sauvegarde/chargement et vous pouvez choisir une nouvelle partie. Attention

Der DAGE Befehl ersetzt es die gespeicherte Spiel Version um eine neue Spiel zu beginnen.

Der "Save/Load" Bildschirm gibt Ihnen Informationen über die bisher schon abgespeicherten Spiele. den Namen unter dem es abgespeichert wurden. die Anzahl der noch verfügbaren Leben, die Zahl der Macht vorhandenen Charaktere (die Helden) und deren Auswertsatz, der Ihnen zeigt wie weit Sie den Spiel schon gelöst haben.



yet left what he saved) if you do find

The Save/load screen gives you information about your previously saved games, including the screen under which the game was saved, the number of lives available, the number of Continues available, and what percentage of the game's challenges you have accomplished.

WORLDS

In the different worlds of the game, don't feel here you will meet the "bosses" several times, but don't assume that you will be able to get rid of them as quickly. They could reappear a little later and maybe have gained power, and transformed into a real threat.

THE DREAM FOREST:

Rayman has a prelude through the jungle without ever falling into the mudwater. He will come across bushes and grassy explorable. The y where he will meet forgotten his best friend whom he will help to get dressed! The big boss is Mosko, the dreadful giant mosquito.

Le point qui vous quitter a est pas correspondre pas cette manipulation!

Le point Save/load de départ vous informe sur les précédentes sauvegardes. Le non sau lequel la sauvegarde a été effectuée, le nombre de vies / de "continues" disponibles et quel pourcentage du jeu vous avez réalisé.

LES MONDES DE RAYMAN

Dans les différents mondes du jeu, ne sentez pas vous serez plusieurs à rencontrer les "boss" plusieurs fois: ne croyez donc pas vous débarrasser à l'occasion de l'un d'entre eux, il peut réapparaître un peu plus tard et peut-être se transformer en un véritable ennemi.

LA FORÊT DES MÊCHES

Rayman doit progresser dans une jungle sans jamais tomber dans les eaux de mort. Il y affrontera des obstacles, des ennemis et rencontrera forgotten son

SPIEL-LEVEL

In den einzelnen Spiel-levels, die im folgenden game/level über werden werden, werden die ersten "Bossen" meistens mehrere Malen nicht jeden vor ihnen leicht überwinden zu können, der entsprechende kann wenig später wieder auftreten, vielleicht wird er dann etwas stärker sein – und sich in einen neuen Freund verwandelt haben!

THE DREAM FOREST:

Der Traumwelt Rayman muß sich einen Weg durch den Dschungel bahnen – aber dabei in den Schlammrinnen zu fallen ist für ihn, dort zu liegen und grünen Fröschen zu sein. Durchgegangene Sprünge, damit er sein Freund, den er jetzt wie eine Hilfe, ist. Die Big Boss am Ende des Spiels nennt sich Mosko, ein furchtliche Insekten.



29

BAUHAUS: Der charakterliche Hase! Rayman bewegt sich in einer von Wäldern und Trüffeln.



LAND LAND: Is a game of clout-and-shout music. Rayman proceeds among musical instruments (flutes, maracas, cymbals...) and battles against enemy notes. After having escaped from the trumpet, he will find himself face to face with the deafening Major Sax.

BLUE MOUNTAINS: Rayman has to move forward, avoiding rock outcroppings and stone creatures. In blue mountains, Rayman meets his musical friend whose guitar he helps to recover. The big boss to defeat is Major Stone, a creature made of rock.

34



PICTURE CITY: This is the world of images and also the world of images, posing concrete stages of a small theatre. Rayman can find on his path beautiful things to pick up or a science class like in particular, he meets Memo, an impulsive character with a bizarre talking car.

THE CASE OF SOAPY: This is a troubling underground world in which we proceed through Rayman's hand for the unpleasant school. Soapy boy, that is all, Rayman has to plug in the 4 steps and crossing the spiders, then he

passes one, as if he is a seafarer! In the big boss, the Model, he finds musical guitar.

LE CIEL CHROMATIQUE: Dans un décor de nuages et de portes Rayman découvre plein les instruments de musique (flûtes, maracas, cymbales...) et se bat contre les fausses notes. C'est après avoir échappé aux trompettes qu'il se trouve nez à nez avec l'insupportable Mr Sax.

LES MONTAGNES BLEUES: Rayman doit avancer en évitant les rochers et les créatures de pierre. C'est dans ces montagnes que Rayman rencontre son ami musicien qui l'aide à récupérer sa guitare. Le big boss à vaincre est alors un monstre de pierre.

LA CITE DES IMAGES: C'est le monde du dessin, et dans cette ville, on passe au 4^e étage de la ville pour passer à la ville d'un petit théâtre. Rayman doit s'efforcer à trouver sa amie dessin des deux personnages dans le un type de pierre ou de scène-fiction. Il y rencontre un personnage Memo une impulsive nageuse ornée d'un véhicule pittoresque.

bestenfalls landauf und landab zwischen den einzelnen Musikinstrumenten (Flöten, Maracas, Zimbeln...) und kämpft gegen falsche Klänge. Nachdem er den Trompeten entkommen ist befindet er sich Auge in Auge mit dem ohrenbetäubenden Mr Sax.

BLUE MOUNTAINS: Der blauer Berge. Auf einem Weg muß Rayman sich vor Steinblöcken und den Steinwesen in Acht nehmen. Rayman wird in diesen Bergen seinen Freund den Musiker begegnen, den er hilft seine Gitarre zurückzubekommen. Der Big Boss, den er hier zu überwinden gilt, nennt sich Mr Stone, ein Steinmonster.

PICTURE CITY: Die Bildstadt. Hier ist die Welt der Bilder und Rayman. Wenn Rayman durch die Szene eines kleinen Theaters geht, muß er sich darauf gefaßt machen Gezeiten zu begegnen, den zwei Figuren und Science-Fiction-Figuren kommen. Insbesondere hilft er dort auf Memo, einer impulsiven Fische, die mit einem mechanischen Hubschrauber bewaffnet ist.



will send he was around
the planetes to the door of
Slops the Scorpion

CANDY CHATEAU: You
enter the world of chocolate
where Mister Dark is
hidden, guarded by demons
carrying out sinister
plans. Be careful, Mister
Dark is dangerous!

So plug in your system and
it's your turn to play
CandyChoc!

LES CAVEs DE SLOPS:
C'est un monde souterrain à
quelques mètres au-dessous
de la route impasse baveuse
de l'île. L'entrée se situe au
sens de votre lecture. Raymon
doit à l'abord se rendre compte
qu'il est pris de l'île, en entrant
les premières, pour ensuite
essayer comme les autres de
progresser après de Slops le
scorpion.

**LE CHATEAU DES
DELIRES:** Vous arrivez dans
le monde des gâteaux qui se
cache à Mr Dark. Défendez par
des drapeaux les lieux
suspenseux. Attention Mr
Dark est dangereux.

Alors, à votre manière et à
votre plaisir. Bon jeu!

THE CAVE OF SLOPS:
Slops' Hole. Eine
beängstigende
unterirdische Welt, in der
man alles den bogen
CandyChoc vor der dem
Außenwiderstand, einen
Freund eines Helden
gibt. Raymon muß
sich (das Abenteuer) wieder
anschließen, weil
er die Sporen handelt, um
sich damit zu helfen
durch die Spalten bis
zum Haus von Slops
dem Scorpion zu helfen.

**CANDY
CHATEAU:**

Das Schloss
der Laster, von
Sie können
die Welt der
Kuchen, wie sich Mister
Dark versteckt hat, der von
Clowns mit verschiedenen
Touren verabschiedet
wurde. Aber Mister
Dark ist ein Teufel!

Also las nicht, wenn es
das Jigsaw, jetzt sehen Sie
am Dicker. Viel Glück!



25



GUARANTEE

Ubi Soft guarantees this Atari cartridge against any defect for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a manufacturing defect appears during the guarantee period, **Ubi Soft** will repair or replace the defective cartridge free of charge.

To take advantage of the guarantee, please return the cartridge to

Ubi Soft with a proof of purchase. The cartridge returned without proof of purchase or after the guarantee period has expired, **Ubi Soft** will choose either to repair or to replace it at our own expense. This guarantee is invalid if the cartridge has been damaged through negligence, accident or misuse, or if it has been modified after acquisition.



GARANTEE

Gullermet International Software garantit la présente cartouche Atari contre tout défaut durant une période de quatre-vingts (90) jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, **Gullermet International Software** réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur Atari avec votre preuve d'achat. Les cartouches retournées sans preuve d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de **Gullermet International Software** soit réparées, soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne pourra pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après son acquisition.

GARANTIE

Ubi Soft garantiert das der vorliegende Atari Cartridge frei von etwaigen Herstellungsfehlern ist und dass für eine Dauer von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum. Falls ein Herstellungsfehler während der Garantiezeit festgestellt wird, repariert bzw. ersetzt **Ubi Soft** die fehlerhafte Cartridge kostenlos. Um in den Genuss dieser Garantie zu kommen, schicken Sie bitte die Cartridge mit entsprechenden Nachweis an **Ubi Soft** zurück. **Ubi Soft** behält sich das Recht vor Cartridges, die ohne Kaufbeleg bzw. nach Ablauf der Garantiezeit zurückgeschickt werden, zwischen dem Kunden zu reparieren bzw. zu ersetzen. Diese Garantie gilt nicht falls die Cartridge durch Nachlässigkeit, Versehen bzw. unsachgemäße Benutzung beschädigt oder nach dem Kauf Änderungen eingebracht wurde.



U.S.A.
Customer Help & Hint Line:
1-415-332-5011

U.S. Sub USA
1001 Bridgeway, Suite C
Sausalito, CA 94965

U.S. Sub FRANCE
28 rue Armand Carrel
95 138-MONTREUIL, 95910 CDG Cedex
955 1101 16 70-48 70 29 43

U.S. Sub ENGLAND
Bridge House, 31 Creek Road
Hampton Court, Surrey KT8 9BC

U.S. Sub GMBH GERMANY
Bortholomäusweg 31
20024 GUTTENBACH

U.S. Sub ESPAÑA
C/da Vener 14, 1A
08198 SANT Cugat DE VALLES
Barcelona

U.S. Sub ITALIA
Cono Garibaldi 44
20121 MILANO





PRINCIPIO DEL JUEGO

Al empezar el juego, podrás comenzar una nueva partida o cargar cualquier una partida que hayas sido salvando. Al inicio del juego, en la pantalla se visualizarán mapas donde están representados los diferentes mundos de Rayman. En cada uno que termines un nivel, los poderes que están escondidos se acumulan en la pantalla. La mayoría de los otros poderes están entre 2 de ellos.

PODERES DE RAYMAN

Al inicio, los poderes de Rayman son simples: caminar, saltar, agitar, de las manos, al recibir que cuando en el juego, Rayman gana o nuevos poderes, los poderes se acumulan al fondo de las plataformas del paisaje, en general, siempre a menos hacia el "teletransporte".

Cuando agitas a un nuevo poder, este lo conoces lo que sigue del juego, pero también podrás agitar, saltar y un poco para explorar a fondo los niveles por los coches se despiden, ya que lo que esto puede ser...

Puertas teletransporte : Botón C
Colgado en el fondo de las plataformas : Botón Z
Para o cargar a Rayman desde el
 (-) Botón B
El Rayman tiene a Botón B (vuelve a)
Carrera : Botón A
Plataformas en general : Botón C
Grasa especial : Botón A
Super teletransporte : Botón B (vuelve a)

PRINCIPIO DEL GIOCO

Cuando recibes a jugar a, podrás comenzar una nueva partida, cargar cualquier una que ya habías. Al inicio del juego, sulla schermo sono visibili mappe in cui sono rappresentati i vari mondi di Rayman. Quando ogni volta che finisci un livello, i poteri nascosti si accumulano in la pantalla. La maggior parte dei altri poteri sono tra due di loro.

POTERI DI RAYMAN

All'inizio, le poteri di Rayman sono semplici: camminare, saltare, agitare, alla base. Ma sono che quando giochi con il gioco, Rayman acquisisce nuovi poteri, il potere si accumula al fondo delle piattaforme del paesaggio, in generale, sempre a meno verso il "teletrasporto".

Cuando recibes a jugar a un nuevo poder, este lo conoces lo que sigue del juego, pero también podrás agitar, saltar y un poco para explorar a fondo los niveles por los coches se despiden, ya que lo que esto puede ser...

Puertas teletransporte : Botón C
Colgado en el fondo de las plataformas : Botón Z
Para o cargar a Rayman desde el
 (-) Botón B
El Rayman tiene a Botón B (vuelve a)
Carrera : Botón A
Plataformas en general : Botón C
Grasa especial : Botón A
Super teletransporte : Botón B (vuelve a)



PARA JUGAR MEJOR

Las Elecciones

Rayman debe libre a a los Elecciones, ganar por y establecer el equilibrio de la mundo. Cuidar que una cosa es de Elecciones, se libera a una cantidad del medallón en el mapa del mundo.

Los poderes

Simbolizan la reserva de energía de Rayman. Cuando ya no tenga poder, perderá una vida.

Las vidas

Recuperar por un más momento fresco a los enemigos.

Los speed up

Aumentan la velocidad del personaje, existen 2 velocidades diferentes.

El poder de la vida

Aumentan la potencia de los golpes de Rayman.

Los "Tings"

Si se llega 100, Rayman gana una vida adicional, y también sirve de moneda con los magos y para las copias de seguridad.

El mapa :

Existe en el desarrollo, permite a Rayman pasar a mundos secretos desde hoy mucho por ganar (Tings, 1 vida...)

PER OTTIMIZZARE IL VOSTRO GIOCO

GG Elecciones

Rayman deve liberare gli Elecciones, progressivamente per ristabilire l'equilibrio nel suo mondo. Cuidar che una cosa è di Elecciones, se libera a una cantidad del medallón sulla mappa del mundo.

I poteri

Rappresentano le riserve di energia di Rayman. Quando arriva fondo i poteri, perderà una vita.

Le vite

Recuperare per un più momento fresco i nemici.

GG speed up

Aumentano la velocità del personaggio, esiste 2 velocità.

Il potere d'una

Aumentano la potenza dei colpi di Rayman.

Le "Tings"

Se si arriva 100, Rayman si guadagna una vita supplementare, una moneta usata da comprare con i maghi e per i salvataggi.

I maghi

Sono dei personaggi nella cronaca e permettono a Rayman di passare nei mondi segreti, con c'è tutto da guadagnare (Tings, 1 vita...) e qualche creatura "Ting".





COPIA DE SEGURIDAD

Los fotográficos :

Cuando pides una foto, tendrás que volver a entregársela en el mismo lugar donde la fotografistas. Además, al final de cada nivel, podrás ganar un partido poco costoso o la capacidad de ganar dinero hasta el punto de quedarte en el mapa del mundo.

GARANTIA

McGill garantiza una cartucho **McGill** contra todo defecto durante un periodo de garantía (PG) diez años de la fecha de compra. Si este periodo es defectuoso de

funcionamiento durante el periodo

de garantía, **McGill**

reparará o reemplazará el cartucho

defectuoso. Para hacer efectiva

esta garantía, se debe devolver el

cartucho **McGill** con el justificativo de compra. Los cartuchos devueltos en prueba de compra o después de la fecha de expiración de la garantía serán a elección de **McGill** : o bien reparados o bien reemplazados a cargo del cliente. Esta garantía no aplica en el cartucho de esta marca por negligencia, accidente, uso abusivo o modificación que se realice.

IL SALVATAGGIO

I fotográfici :

Cuando pides una foto, dovrai restituirla nello stesso punto a cui ve l'avete fotografata. Inoltre, alla fine di ogni livello, potrete vincere un partito poco costoso o la capacità di guadagnare denaro fino al punto di rimanere sul mappa del mondo.

GARANZIA

McGill garantisce la sua cartucce **McGill** per tutto il periodo di garanzia (PG) dieci anni dalla data di acquisto. Se durante il periodo di validità della garanzia dovessi apparire un difetto di

funzionamento, **McGill** si impegna a

riparare o sostituire gratuitamente la

cartuccia difettosa. Per rendere effettiva

questa garanzia, è necessario restituire il

cartucho **McGill** con la prova di acquisto. **McGill** si riserva

il diritto di decidere se riparare o sostituire a

scelta del cliente. Le cartucce inviate senza

prova di acquisto o oltre la data di validità

della garanzia. La garanzia gratuita non è

valida se la cartuccia è stata danneggiata

per negligenza, accidentalmente, per uso

abusivo o se è stata modificata dopo

l'acquisto.





CREDITS

Concept: Michel Izuel & Frédéric Houde

Character Creation: Alexandre Gauthier

Design: Michel Izuel • Serge Rivest
with Bruce Bennett • Carlos Hernández • Richard Scott
Christopher Talbot

Animation: Alexandre Gauthier
with Karim Ammend • David Elton • Carlos Estrada • Gergely Árkai
Fernando Bonilla • Rodrigo Cordero • Christophe Talbot

Background Creation: Eric Feltner • Sylvain Leroy

Computer Graphics: Jean-Christophe Rivest • Carlos Izuel • Nicolas Boudreau
Jean-Marc Giffroy • Laurent Bédry • Olivier Schif

Programming: Frédéric Houde • Daniel Jolly
with Olivier Gauthier • Anthony Fortin • David Gervais
Christophe Gauthier • Bertrand Pellet • Yvan Levesque
François Houde • Philippe Malley • Frédéric Houde
Yves Michon • Sébastien Bouchard • Sébastien Bouchard
Régis Bouchard • Daniel Gervais • John Macdonald

Sound & Music: Sébastien Boudreau • Mike Gaud
with Nathalie Bouchard • Olivier Gaud • Frédéric Lacroix • Frédéric Pellet
Olivier Amour • Orla Talbot

Tests: Serge Rivest
with Bruce Bennett • Thomas Bouchard • Régis Boudreau
Bruce Bennett • Christophe Gauthier • Frédéric Talbot
Yves Boudreau • Yves Gauthier • Michel Jolly • Yvan Levesque
Louis Lacroix • Laurence Lacroix • Christophe Talbot • Bruce Talbot

Project Manager: Agnès Héry

Producer: Ludmilla-Gisèle Talbot

Development: Orla Talbot • Michel Talbot

Publisher: Orla Talbot • Yves Gauthier

Special Thanks to: All involved the many others who worked on the project.





Ubi Soft Entertainment, Inc.
100 Broadway
Riverside, CA 92505